

LA LÚDICA, COMO NÚCLEOS ESPACIALES EN LA ARQUITECTURA SOCIAL.

Centro social para habitantes de calle, en el Voto Nacional,

JULIANA M. TORRES PARRA¹

Universidad Católica de Colombia.


Programa de Arquitectura.

Facultad de Diseño.

Bogotá (Colombia)







Atribución-NoComercial-SinDerivadas 2.5 Colombia (CC BY-NC-ND 2.5 CO)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#).


[Advertencia](#)


Usted es libre para:


Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

El licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:

 **Atribución** — Usted debe darle crédito a esta obra de manera adecuada, proporcionando un enlace a la licencia, e indicando si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo del licenciante.

 **NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con fines comerciales.

 **Sin Derivar** — Si usted mezcla, transforma o crea nuevo material a partir de esta obra, usted no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — Usted no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Aviso:

Usted no tiene que cumplir con la licencia para los materiales en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se entregan garantías. La licencia podría no entregarle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como relativos a publicidad, privacidad, o derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.

RESUMEN

El proyecto comprende la transformación social del niño que habita en la calle por medio de una arquitectura sensible, lúdica y flexible. Siendo un tema omitido cuando se proyecta y construye, un agravante que cada día crece más en Bogotá. No existen suficientes políticas de protección y ayuda al habitante de calle y como solución se planteará un equipamiento de transformación integral al usuario por medio de 5 estrategias de funcionalidad arquitectónica y, por medio de la lúdica lograr una reincorporación exitosa a la sociedad, esto mediante un patio de juegos, alojamiento para los infantes y sus madres, educación y trabajo. Se destaca el concepto de claustro, se trabajará con una metodología de educación integral como lo es la Reggio Emilia, enfocándose en la percepción de los materiales naturales y su entorno. Se concluye con la funcionalidad del proyecto y como este verdaderamente influye en la transformación del niño y la vida actual.

Palabras claves: Claustro, inclusión social, dinamismo, patrimonio arquitectónico, desarrollo motriz.

ABSTRACT

This project talks about the social transformation of the child that lives in the street through a sensible, flexible and ludic architecture. Being an omitted topic when is projected and constructed, an aggravating that every day is growing more and more in Bogotá. There are not enough protection and assistance policies for people that live in the streets, and as a solution it will set an integral transformation equipment for the use trough 5 strategies of architectonical functionality and, by means of the ludic to achieve a successful reincorporation to the society through a playground, accommodation for infants and their mothers, education and work. The concept of a cloister stands out, and this will work with a methodology of integral education such as the Reggio Emilia, focusing on the perception of natural materials and their environment. The conclusion is about the functionality of the project and how this really makes an influence in the transformation of the child and the actual life.

Key words: Cloister, social inclusion, architectural dynamism, architectural heritage, motor development.

INTRODUCCIÓN

La arquitectura es el mediador para mejorar o desmejorar la calidad de vida de la persona y la sociedad en la que vive, es por eso que la siguiente investigación busca abarcar un tema complejo, delicado e innovador en el campo de la arquitectura. Es por eso que se parte de la falta de uso en los espacios públicos en Bogotá y de manera más específica la falta de actividades lúdicas en esta. *“El espacio lúdico es en lo esencial; el ámbito de la expresión, de la confrontación y de la producción cultural esto es, artística, científica y política diversas formas de expresión de los intereses y concepciones de la existencia tanto material como espiritual del hombre”*. (Arvelaez, 2002, págs. 2, párr.1). La ausencia de dinamismo en sectores recreativos de la ciudad ha traído como consecuencia la falta de apropiación, en muchos casos, de los espacios públicos que articulan el eje principal ecológico de la ciudad que se ven carentes de actividades y mobiliario que integren a la población, razones como estas ocasionan el deterioro de la ciudad.

Es por esto que los espacios urbanos deben llegar a considerarse moderadores entre la transición de la calle al espacio privado, es por eso que los conceptos sobre urbanismo lúdico hablan del espacio público como: *“Un espacio activado a través del juego. Es decir, que permite pasear, estar en calma, sentarse, hablar con la gente, ir en bicicleta, patinar o deambular, escuchar un concierto de músicos callejeros, etc.”* (Abad, 2011, pág. 37). Todo esto contribuye a que la población se integre de manera lúdica, a la relación espacio público-privado, y, potencialice una sectorización contribuyendo a la participación, inclusión y disfrute con la familia, el vecino y la ciudad entera.

Actualmente en la ciudad de Bogotá, los espacios de ocio se ven afectados por la falta de actividades en este, como por ejemplo la falta de espacios públicos - parques, calles peatonalizadas, plazas con usos en el centro de la ciudad, localidades como la Candelaria y Los Mártires no cuentan con el suficiente metro

cuadrado de espacio público por persona según el DANE, 3.9m² (OAB, 2015) en la ciudad, siendo la localidad de Los Mártires la segunda con menor espacio con 2.1 m² (OAB, 2015) después de La Candelaria, si se considera que la estándar internacional es de 15m² (OAB, 2015), la problemática urbana es bastante preocupante. En el lugar de estudio; el barrio del Voto Nacional en la localidad de Los Mártires, dentro del contexto histórico fue un barrio caracterizado por la ejecución de los próceres de la independencia, por lo que en el siglo XIX era el parque de la Huerta de Jaime (Figura1), junto con la consolidación comercial del sector y el país, por su cercanía a la estación férrea de la sabana. *“Este traslado dejó muchas bodegas y construcciones vacías, que con el tiempo se fueron utilizando como guaridas de ladrones y vagos, dando así origen a un comercio de baja calidad, de drogas y elementos robados.”* (capital.gov, 2010, pág. 2). Tras una larga prosperidad, en los años 70's se trasladan las 3 plazas de mercado ubicadas tres cuadras abajo en la plaza España hacia lo que hoy se conoce como Paloquemao y Corabastos y, es allí donde nace la delincuencia, el abandono del sector y la focalización de las ollas de drogadicción más grandes del país en el barrio del Voto Nacional, primero fue la del cartucho y al término de esta, el inicio del Bronx y cinco “huecos”. (Figura 2)



Figura 1 Obelisco a los mártires, autor desconocido .
Fuente : (Registro, 1899-2017) consultado en 15/10/16
Licencia: CC BY NC



Figura 2. Barrio Voto Nacional, autor desconocido, consultado en: 15/10/16
Fuente: (Registro-bogota, 1980)
Licencia: CC BY NC

Al nacimiento de estos lugares se agregaron las problemáticas que más aquejan al sector actualmente como lo son la drogadicción, la indigencia y el comercio industrial, siendo así un foco de inseguridad, abandono por la población residencial y sobre todo, la creación de ollas de expendio de drogas como cinco huecos y el Bronx. (Figura 3)



Figura 3 Habitantes de calle en la olla el Bronx Bogotá Colombia

Autor: (Croda, 2014) Consultado en: 20/09/16 Licencia: CC BY ND

Tras el operativo en este último, en el pasado mayo del 2016; se encontraron más de 1000 habitantes de la calle de los cuales 134 eran menores de edad: “Entre los 134 niños hay 8 menores de 5 años; 9, entre 6 y 11 años, y 115, entre 12 y 17. El más pequeño tiene 2 años y todavía nos falta determinar la edad de dos... y 143 mujeres” (Tascón, 2016, págs. 1, párr. 4). El ente encargado para la reintegración de estos infantes a la sociedad es el Instituto Distrital para la Protección de la Niñez y la Juventud (IDIPRON), -antiguo hospicio de Bogotá-. Actualmente se encuentran en hogares de paso en la localidad de Santafé y Puente Largo.

En la localidad de Los Mártires se encuentran solo un colegio IDIRPON en el barrio La Favorita y lamentablemente la ciudad solo cuenta con 11 escuelas más evidenciando la falta de equipamientos sociales en el sector y localidad, siendo el centro Bakata el único centro social para adultos mayores de 22 años. Por otro lado, se dejó de prestar el servicio diurno de un jardín infantil -Acunar-, en la manzana donde estaba ubicado el antiguo Bronx, este centro prestaba atención a 70 niños de 0 a 9 años beneficiando a hijos de habitantes de calle y padres del sector.

Con la focalización de las ollas, las adolescentes entre 15-19 años son vulnerables a embarazos no deseados y por lo tanto el 56% de los niños nacen y mueren en la calle.

Con base en lo anterior se plantea el siguiente interrogante: ¿De qué manera la reincorporación de arquetipos lúdicos en la ciudad, fortalecen la formación integral, social, y cultural de los habitantes de calle en Bogotá?

La integración a la comunidad de esta población, es un tema delicado por la exclusión, denigración y miedo que las personas tienen con el usuario, así que se comenzará hablando sobre la discriminación social que la sociedad les da a los

habitantes de calle; es por eso que dentro del VIII Congreso Nacional de Recreación, se expuso el siguiente:

La sensibilización hacia el habitante de calle, brigadas y comunidad se debe hacer desde la lúdica como estrategia de un proceso de inclusión social.



Figura 4 Niños sin hogar en USA .

Autor: Jacob A. Riis (1940), consulado en: 19/07/2017 Licencia: CC BY NC

Esta afirmación recalca la importancia de entender el comportamiento aislado del habitante de calle con su primera procedencia: *“Existen diferentes causas que propician la habitabilidad en la calle, según datos publicados en la Serie Bienestar Social 2000: Causas socio estructurales: pobreza extrema, violencia intrafamiliar, abandono, desintegración del núcleo familiar, abuso sexual, migración del campo a la ciudad y desplazamiento.”* (Ortiz G, 2004, pág. 1). Lo anterior se destaca para así poder entender el contexto social en el que el usuario sobrevive a lo largo de su vida e igualmente, es un fragmento que sustenta la necesidad de integrar a la familia para mitigar los embarazos no deseados y por ende, el abandono de estos en la comunidad del Voto Nacional y los demás barrios del centro histórico de la ciudad. Es por problemáticas con el núcleo familiar que se origina la deserción del niño o niña de su vida diaria, con una *“búsqueda de espacio para lograr que el anhelo de la libertad sea real y efectivo.”* Una vida fácil y propensa al consumo de alcohol, drogas entre otros: *la calle se vuelve una opción de vida*. (Ortiz G, 2004, pág. 3), la vulnerabilidad disipa la inocencia en un ambiente sin escrúpulos, y en el caso de la madre, esta es susceptible a actos como la violación y la gestación de un niño indeseado.

Tras conocer esta información surgen nuevos interrogantes, ¿Es posible la reinserción y transformación de esta comunidad a través de espacios

arquitectónicos, que junto con la lúdica, hagan posible un cambio y aceptación por parte de la sociedad de la que fueron excluidos? y por otro lado ¿Qué temas se deben tener en cuenta a la hora de proyectar espacios que los devuelva a la sociedad? Hay que entender a su vez que, *“Los habitantes de calle son una realidad cultural, una subcultura de nuestra desarticulada sociedad, en la cual tienen sus propias leyes, tradiciones, costumbres y una lógica de vida. Son nómadas dentro de la jungla de cemento, se desplazan y ubican en cualquier parte de la ciudad. ” Se organizan por parches o grupos ubicados en un lugar específico, compartiendo una identidad, normas y ciertos objetivos de grupo”* (Ortiz G, 2004, pág. 6) (Figura 4). Qué pasa cuando se vuelve subjetivo, el tema altruista por naturaleza, y el hombre cotidiano deja de lado todo tipo de humanidad para referirse a estos individuos, desde el punto de vista arquitectónico es fácil catalogar a este tipo de usuario, que si bien no contribuye monetariamente en un proyecto, su reincorporación a la sociedad contribuye a mejorar la calidad de vida de la persona, por eso es importante desde la arquitectura sustentarlo de la siguiente manera: *“se debe comprender que en entornos sociales específicos los imaginarios y las representaciones no son estigmas de vida; son construcciones de identidades, identidad personal e identidad colectiva, que se fortalece a lo largo del tiempo e incluso transforma la estructura físico-espacial y ambiental de un lugar.”* (Villar, 2010, pág. 19). Es por eso que dentro del concepto que envuelve toda la investigación, está la transformación de la persona que habita en la calle, partiendo de un núcleo lúdico, que, por medio de espacios pedagógicos, dinámicos y abiertos, el juego asegure la inclusión a la sociedad actual. Como lo son espacios para darle hogar a estas personas, espacios de labor -talleres y educación- posibilidad de poder tener un trabajo con espacios dedicados al comercio y sobre todo un espacio que integre a la comunidad con el habitante de calle, por eso la decisión de tener un gran patio de juegos el cual se destaque por la libertad y el dinamismo en su diseño y que desde afuera pueda permitir permeabilidad desde la calle.

Es poca la información que se encuentra de arquitectos enfocados a esta población. Si bien, se encuentra arquitectura temporal como capsulas; habitáculos en el espacio urbano que cumple la función de refugio, uno de los ejemplos es James Furzer, que a partir de la problemática de habitantes sin hogar en reino unido: *“El proyecto” Hogares para los Indigentes” consiste en una serie de habitáculos que se adosan a las fachadas de edificios existentes como parásitos en busca de un huésped” ... “Ya es tiempo de que cambiemos nuestra actitud hacia los vagabundos, ellos tienen el derecho a ser tratados con el mismo respeto que cualquier otra persona. Después de todo, le podría pasar a cualquiera de nosotros.” – dice el arquitecto* (Catalogo de diseño, 2015, pág. párr. 4). Es una propuesta que si bien no acaba con el problema, si lo mitiga, dado que solventa la necesidad de un techo para los habitantes de calle, por otro lado ¿es posible proyectar albergues temporales para la transformación del habitante de calle? En donde un albergue temporal se establece de la siguiente manera: *Es el lugar donde se proporciona temporalmente techo, alimentación, vestido y salud a personas vulnerables, antes, durante o después de la ocurrencia de un fenómeno destructivo o después de la ocurrencia de este.* (Sociedad Nacional de La Cruz Roja Colombiana, 2008, pág. parr.12) , esto ha de tenerse en cuenta en el proyecto al iniciar un proceso de cambio en la vida del usuario, empezando por darles acogida y aun así no interferir en su estilo de vida de forma inmediata si no a largo plazo.

A su vez también se buscará recuperar la identidad integral del niño-entendida como la recuperación de los aspectos culturales, sociales, y la madre que habitan en la calle, mediante la proyección de espacios lúdicos y pedagógicos a través de la creación de un centro social de escala zonal en el barrio del voto nacional.

METODOLOGÍA

La metodología cualitativa, se ha escogido porque *“Se pretende comprender fenómenos, sentimientos, entender contextos o puntos de vista de los actores sociales. El enfoque cualitativo también se conoce como investigación interpretativa, etnográfica o fenomenológica, todos con un común denominador; el*

“patrón cultural” (Cornejo, 2016, pág. párr 14) debido a que la investigación no se basa en la estadística, pero si acoge los datos, los interpreta y los analiza.

A la vez se complementa con la investigación de campo *“se centra en hacer el estudio donde el fenómeno se da de manera natural, de este modo se busca conseguir la situación lo más real posible. Se pueden incluir experimentos de campo y la investigación ex post facto empleando metodología cualitativa.”* (I.U.T.A, 2010, pág. párr. 6) y participativa.: *“Es un estudio que surge a partir de un problema que se origina en la misma comunidad, con el objeto de que en la búsqueda de la solución se mejore el nivel de vida de las personas involucradas”* (I.U.T.A, 2010, pág. párr. 9), a partir de esto, se comenzó con una recopilación de información, (Figura 5,6,7) luego de asistir a una visita de campo al lugar de estudio: el barrio Voto Nacional, se contextualizo el fenómeno problemático: el deterioro del lugar por la antigua presencia de los habitantes de calle, el comercio desorganizado y la falta de apropiación de espacios comunales como la plaza de Los Mártires y España.



Figura 5 Barrio el voto nacional, consolidación de bienes de interés cultural. 2017

Fuente:: Elaboración propia anexos. Licencia: CC BY NC HD



Figura 6: Comercio focalizado en el barrio y sus alrededores 2017

Fuente:: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

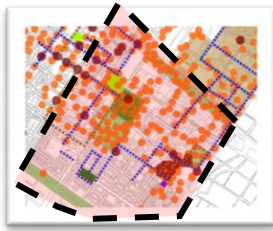


Figura 7 Plano de focalización de habitantes de calles e inseguridades en el sector, 2017, 7

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Como siguiente medida se propuso una revitalización urbana del sector y la renovación de las manzanas para la construcción de los proyectos.

Otro aspecto de la investigación fue la normativa por lo que se incursionó en la interpretación de esta, de la manera más conveniente para el sector histórico del lugar, la conservación de inmuebles catalogados bien de interés cultural por el decreto 606 de 2001, en donde se estipula que en la manzana de la calle 11 (Figura 8) con calle 12 y carrera 15 con carrera 16, se encontraban 5 BICS, todos catalogados como de conservación tipológica, y uno en específico, que se encontraba con permiso de demolición por deterioro estructural y convertido en un parqueadero, para la zona, (Figura 9). A su vez se planteó conservar el paramento y la fachada del pasaje comercial industrial existente para el aporte de este a la memoria colectiva de los pocos habitantes del barrio. Se especificaron los aislamientos laterales requeridos por la norma -mínimo 5m-, el porcentaje de ocupación del 50/50, la liberación de los vacíos originales de los lotes en la manzana, el PEMP de la basílica y la imposibilidad de construir parqueaderos subterráneos dentro del predio.



Figura 8 fachada de un bien de interés cultural, 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD



Figura 9 Bien de interés cultural demolido,

Fuente: google street view 2012. Consultado en: 06/09/16

Adyacente a esto se encuentra la recopilación de información sobre el habitante de calle en periódicos y páginas web, la información encontrada fue bastante escasa ya que la tasa de la población tiene aumentos y disminuciones permanentes, por ejemplo, en el 2002 se calculaban que había más de 13000 habitantes de calle de los cuales 4.457, en toda Colombia, siendo Bogotá la que cuenta con mayor población 1.887 niños, siendo el 42% (Caracol, 2007) según un artículo de caracol radio.

Por otro lado, era indispensable investigar la condición actual de los niños que habitan en la calle como por ejemplo el lugar en donde duermen, de esta información se encontró lo siguiente: *“pasan la noche en los andenes. Otros dijeron que duermen en albergues de paso, en parques, en residencias o piezas que alquilan en zonas de tolerancia.”* (Caracol, 2007). Al punto, se procedió a generar estrategias urbanas y arquitectónicas, como la liberación de espacio público, de conexión con los edificios patrimoniales; a partir de una guía base para los hogares de paso por el ICBF, *“Es el servicio mediante el cual se brinda protección integral a niños, niñas y adolescentes en situación de amenaza o vulneración de derechos”* (ICBF, 2010) existen 3 tipo de hogares de paso:

- Modalidad familia.
- Modalidad casa-hogar.
- Hogar de paso tipo fundación.

Siendo esta ultima la modalidad inicial para aclarar los lineamientos y función espacial del proyecto;

“Establecen una rutina normal acorde con la cotidianidad de una familia... Los hogares de paso modalidad fundaciones se establece una planeación organizada para cada día: Levantarse, el baño diario, cepillado y cambio de ropa. Reflexión o devocional espiritual. Desayuno. Asistencia a las instituciones educativas indicadas para los diferentes niveles académicos, El almuerzo, cepillado y descanso. Talleres; donde los niños, niñas y adolescentes participan aprendiendo todo tipo de arte como la música, pintura, canto y otras modalidades en el trabajo manual. En otros casos asisten a los distintos tratamientos médicos, psicológicos y psiquiátricos que tienen que ver con su salud física, psicológica y mental de acuerdo con cada caso en particular cumpliendo con las terapias correspondientes.” (ICBF, 2010)

Con lo anteriormente citado se implementará una función del edificio que sea acorde a las necesidades del niño tal cual como lo establece la ley colombiana, y así mismo tener un referente en cuanto al desarrollo del niño por medio de un espacio totalmente cualificado y diseñado. A su vez es importante la transformación personal a partir de la siguiente teoría, *se evidencia en los lenguajes verbal y corporal que se ocupan de aunar a las colectividades, pero que son susceptibles de cambiarse permanentemente en el tiempo*”. (Villar, 2010, pág. 19) y la formación cognitiva y motriz del niño desde la edad de 0-15 años por el libro de Marcel Bergeron: el desarrollo psicológico del niño y la metodología Reggio Emilia, considerada la mejor filosofía educativa para la primera infancia, siendo la sustentación para los espacios de aprendizaje como los talleres, la sensibilización al color y los espacios de formación educativa.

Por último se dio inicio a un emplazamiento a través de una forma que otorgara seguridad, espacios colectivos introspectivos, que conservara paramentos, pero sobre todo fuera un centro para el ocio y esparcimiento basándose en dos conceptos, el patio: arquetipo utilizado desde la época griega, en donde los espacios comunes se vivenciaban en un espacio central de la casa, negándolo a las calles estrechas y sin planificación; el claustro -de su nombre en latín CLAUDERE,

significa clausura o cerrar- y la lúdica; como método de aprendizaje, construcción de persona y desarrollo mental y motriz del niño. *“Por otro lado, en la Universidad Juan de Castellanos, a través del programa de lúdica educativa se proponen interiorizar la lúdica para potenciar el desarrollo del sujeto a través del juego y otras actividades lúdicas, todo dentro del proceso docente educativo”* (Echeverri, 2009). A lo largo de la metodología, se construyó la base para un plan de trabajo, teniendo las herramientas y fundamentos para iniciar la primera propuesta de anteproyecto.

RESULTADOS

Al tener en cuenta en análisis hecho en la metodología, la propuesta se basó en un plan de renovación urbano en el Voto Nacional, a partir de las tres problemáticas encontradas en el sector:

PROBLEMÁTICA	ESTRATEGIAS	EJES DE DISEÑO
Comercio industrial (carácter nacional) y focalizado. (Contaminación)	La renovación del lugar por medio de la mixtificación de usos.	Eje educacional
La problemática social (habitante de calle).	Espacios de reintegración de la comunidad con el habitante de calle (equipamientos sociales).	Eje social
Falta de uso y deterioro del espacio urbano. (En plazas y parques)	Recuperación del espacio publico	Eje histórico

Tabla 1 Diagnostico, para el desarrollo inicial del proyecto. 2017

Fuente: Elaboración propia

Al plantearse *“la transformación de los espacios urbanos debe hacerse de acuerdo con las necesidades que el ciudadano ha presentado según dichos acontecimientos.”* (Araque, 2016, pág. 7) Es por eso que para el desarrollo del barrio se plantearon tres ejes: Un eje social se propuso una serie de usos en pro a la ayuda de la persona que vive en el barrio como un centro social para habitantes de la calle, vivienda hibrida con actividades comunales y un centro de esparcimiento comunitario que integrara las dos funciones anteriores. (Figura 10)



Figura 10 Planta del plan de renovación del barrio Voto Nacional, eje histórico. 2017

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Por otro lado, el eje institucional, que busca la jerarquización del hospital San José, junto con la conexión de la estación de la sabana y la calle sexta, tiene como objetivo generar actividades que envuelvan al colegio Agustín Caballero Nieto, institución gravemente afectada por la focalización de ollas como cinco huecos.

Y por último, el eje histórico el cual busca la conexión de las plazas Egipto, la P. de Bolívar, la de los mártires y la P. España, por medio de la peatonalización de la calle 11 y calle 10. Dentro de las estrategias del lugar se encuentra el diseño de la plaza de los mártires dándole continuidad más allá de la av. Caracas, retomando así la huella morfológica de la misma plaza antes de la construcción de esta avenida. La proyección de puestos de comercio para los comerciantes ambulantes de la calle 11, y así convertir el eje en un paseo turístico que incentive la memoria histórica con el recorrido a las plazas.



Figura 61 Basílica del Voto Nacional 1930, consultado en: 12/07/2016

Fuente: Sociedad de mejoras y ornamentos de Bogotá. Licencia: CC BY NC HD

Luego de esto se plantearon usos entorno a la plaza de los mártires y la basílica del sagrado corazón de Jesús, (Figura 11) como lo son la continuidad de un pasaje comercial republicano que conectara el parque tercer milenio junto con la calle 13, la antigua avenida Colón, equipamientos de ocio como un centro cívico, una alcaldía, un museo, vivienda y por ultimo un centro social para niños y madres

habitantes de calle. Siendo este último el resultado de toda la investigación a lo largo del documento.

La ubicación del nuevo modelo lúdico se encuentra en la calle 11, calle 12 carrera 15 y carrera 16.



Figura 72 Ubicación y uso del lote actualmente. 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Al mismo tiempo se relacionó la memoria histórica del lugar, al recuperar tipologías de manzanas republicanas junto con sus respectivos edificios de catalogación BIC (bien de interés cultural). En la manzana que se localiza el proyecto, se identifica un comercio industrial focalizado, bodegas y dos edificios de vivienda, por otro lado, también se destaca el pasaje comercial de comercio industrial, arquetipo característico de la época republicana, en donde *“la perforación de la manzana por medio de una calle peatonal con comercios y oficinas, al modo de las grandes galerías europeas cubiertas con marquesinas de vidrio, que ofrecían una alternativa al paseo”* (Pérgolis, 2011, pág. 10) y cinco edificios BIC de caracterización tipológica (Figura 12) . Por último se diagnosticó que, los vacíos originales se encontraban invadidos; siendo una zona potencial para la revitalización de la tipología antigua de la ciudad.

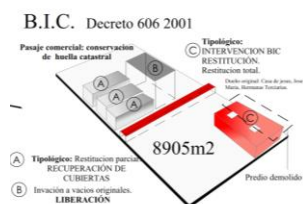


Figura 13 Estrategias urbanas con los Bienes de Interés cultural, 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Dado lo anterior, el lote dentro de la manzana se ubica en el comercio industrializado que se focaliza en la manzana y a partir del pasaje comercial, junto con una relación entre 4 de los 5 BIC's, existen dos que tienen una altura de 12 metros y con una invasión total a sus vacíos y el deterioro de sus cubiertas. (Figura 13)

Se propone liberal estos vacíos y la restitución de las cubiertas originales. Mientras que los otros dos Bien de interés cultural, serán intervenidos dentro de la propuesta del proyecto, uno de estos dos edificios ha sido demolido por deterioro del inmueble, la propuesta es la rehabilitación de las fachadas y cubiertas, y mantener en el diseño del proyecto una huella de la organización de las casas republicanas. (Figura 14)

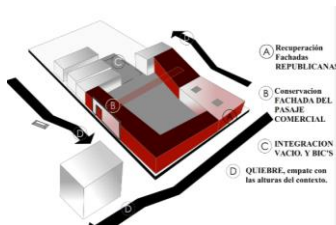


Figura 14 forma inicial de la propuesta junto con los bienes de interés cultural. 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Dentro de las relaciones espaciales que se encontraron en el lote, la más importante es la relación en diagonal con la plaza de Los Mártires, a partir de esto nace la propuesta de una plaza de transición semipública, para así llegar a un gran vacío que se una con el vacío liberado en el centro de la manzana. Siendo este vacío la jerarquía y centralidad del proyecto, junto con un gran patio de juegos que incentiven la lúdica y por ende garantice la reincorporación del niño o la madre a la vida y su integración con la sociedad.

Este es el primer paso que se plantea en el proyecto para realizar una transformación en mente y cuerpo para el usuario y así cumplir el objetivo de aceptación en una sociedad que los rechaza luego de esto se plantean cinco estrategias adicionales al patio de juegos que contribuyen a lo anterior hablado; la salud, el alojamiento, la educación, la labor y el comedor. (Figura 15)

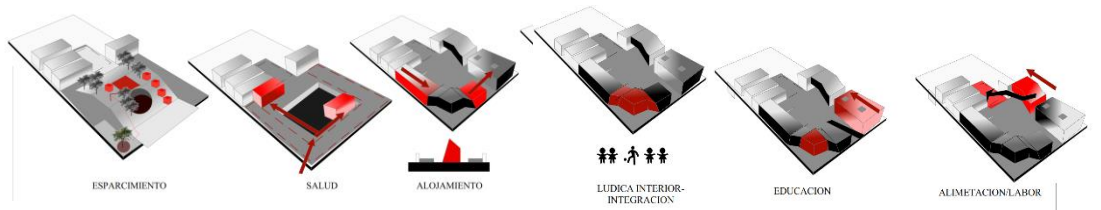


Figura 85 Estrategias arquitectónicas y funcionales del proyecto, 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Tras la recopilación de información, el primer resultado que arrojó la investigación, fue la utilización de 5 estrategias a partir, de la investigación sobre las actividades diarias en los hogares de paso tipo fundación.

1. Salud: se disponen de instancias que mejoren la salud física y mental del niño y madre, un espacio de duchas apartado de los alojamientos, se les da terapia, alimento y ropa.
2. Vivienda: A partir de espacios abiertos y flexibles se buscó una integración por medio del juego y los distintos muebles que se adaptan a la conservación de la libertad a la que el niño está acostumbrado, cuartos delimitados por un mueble flexible dentro de un cuarto. Como únicas paredes, la privacidad que debe proveer una zona de servicios-baños, duchas y lavamanos- A la vez vivienda para las madres, en alojamientos flexibles, repitiendo la misma tipología en donde el baño es el único sitio con paredes de piso a techo y se encuentra distribuido en el centro.
3. Educativo: a través de la metodología Emilia Reggio, se implementaron rincones de actividades, en donde los niños pueden participar de cualquier estancia, a partir del juego, el desarrollo motor por mallas y escaleras conectadas a otros espacios y sobre todo, la conexión de un centro de arte que lo conecta con los talleres manuales y de capacitación.
4. Alimentación: se implementa como un lugar abierto en donde los niños pueden convivir con la comunidad y así mismo es aislado de las zonas de vivienda, pero es el articulador de la zona educativa con el aula múltiple.
5. Labor: es la última fase en donde los niños están preparados para la vida cotidiana y busca por medio del trabajo como en huertas y los talleres, poder

promover una economía autónoma y de servicio para el centro social, por otro lado, se encuentra un sector que integra a los antiguos comerciantes distribuyendo mejor los espacios en primer piso para un comercio de barrio junto con la integración de nuevos comercios turísticos como cafés y restaurantes en la fachada de la calle 11.

Los 5 núcleos hacen parte de la distribución funcional de los espacios, teniendo como jerárquico un punto central que organiza todos los espacios, dentro del proyecto:

“El patio, no es sólo un elemento principal en la historia de la arquitectura desde la antigüedad hasta la edad moderna, sino también la base de un verdadero sistema de composición, de un modo de proyectar tan universal como variado. Tan importante es, que podría decirse que el sistema de patios se identifica con la arquitectura misma en algunas etapas y civilizaciones de la historia” (Capitel, 2005, pág. 105) y así mismo *“El espacio público, cuando es usado para comunicar, transmite símbolos que, a la vez, son compartidos y contribuyen a diferenciar los usos que se hacen del lugar para crear arraigo con el mismo”* (Páramo, 2014, pág. 8) a su vez es un núcleo lúdico en donde se pueden encontrar distintos espacios que promueven el esparcimiento la integración y el desarrollo motor de los niños, partiendo de los sentidos y su relación con la naturaleza, árboles y zonas verdes, el agua y espacios para muebles infantiles.

Un espacio separado de lo público tras elevarlo al segundo nivel, a su vez compartir el concepto de patio con relaciones visuales con el primer piso. Para el diseño de este espacio se tuvieron en cuenta referentes como lo son el Kindergarten y Guardería Hanazono / HIBINOSEKKEI + Youji no Shiro; en el cual *“Se planificó el primer piso como espacio público, un estudio y un taller para la actividad creativa que otorga gran importancia a la educación de la creatividad de la infancia, y un comedor para la educación alimentaria. En el segundo piso se encuentran los espacios privados, la sala de cuidado de niños y la sala de libros de imágenes en una esquina.”* (Hibinosekkei, 2015, pág. párr. 3) esto da pie para el planteamiento

de un gran espacio de integración, sensible a la naturaleza y a los sentidos del infante, sin dejar de lado la importancia de la libertad que el niño y la madre por habitar en la calle viven acostumbrados. (Figura 16)

Otro de los referentes fue: Escuela Infantil Amanenomori / Aisaka Architects' Atelier. *“El concepto de su diseño es proporcionar suficiente espacio para que 160 niños jueguen alrededor de la naturaleza y también para todos los padres y personal de enfermería para sentirse seguro” ... “el sistema de calefacción por tierra utiliza calor geotérmico, el río y estanque se utilizan para reutilizar agua, y los paneles solares sirven para hacer circular el agua. Viendo estas estructuras en la vida diaria, los*



*Figura 96 Patio del kinder Garden Hanazono, en Japon
consultado en : 19/01/17*

Fuente: © Studio (Bauhaus, 2015) Licencia: CC BY NC HD

niños pueden aprender sobre "la naturaleza", incluyendo el fenómeno sobre las plantas o el viento y la lluvia.” (Amanenomori, 2016, pág. párr. 5) (Figura 17)

Al analizar los patios que integran los espacios que educan a los niños en estos jardines infantiles nace el concepto del proyecto: el claustro, que tiene el siguiente significado *“es el eje de la vida de la comunidad, sirve de zona de meditación y lectura” ... “El claustro tiene estructura rectangular, más o menos regular, y está compuesto por cuatro galerías o pandas.”* (Ibérico, 2005, pág. párr. 2) esto dio pie para la continuidad y exploración en lo referente al concepto por eso se llevó a la conclusión que a partir del claustro es importante referirse a la arquitectura colonial y republicana a la hora de reinterpretar el significado de claustro, así mismo poder lograr una unión con los bienes de interés cultural de la manzana y los cuales se integran al proyecto.



Figura 17: Patio de juego de la escuela infantil amanenomori, 19/01/17

Fuente: (Ogawa, 2016) Licencia: CC BY NC HD

A la vez es importante conocer la composición de estas casas: “El ingreso directamente desde la calle era por un portón, que permitía el ingreso de personas, acémilas, jinetes, carretas y carruajes. El portón conducía al zaguán y de ahí, al primer patio. Las habitaciones principales fueron la sala o salón, la cuadra (recepción de invitados) y las cámaras y recamaras. Las plantas podían ser en L o U, o tener habitaciones en torno a un patio.” (Bryce, 2004, pág. 23). Es por esto que nace la interpretación de la conformación formal del proyecto, en recintos, aleros, recorridos y patios características formales de una casa de este tipo. (Figura 18)

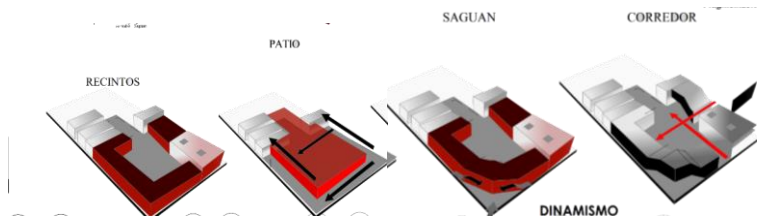


Figura 18 Composición espacial, a partir del concepto de casa colonial, 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Así mismo en el patio de juegos se planteó una relación con el agua y la naturaleza, partiendo de la importancia de la pila de agua en el patio y de esta imagen siendo una referencia gráfica, (Figura 19), que sirve de inspiración para la interpretación de la vida del niño en la calle. Es una fotografía se muestra la realidad del habitante de calle, y su predisposición a reconocer la calle como su baño y, además su relación con el agua y su entorno.



Figura 19 La Rebecca Fuente ubicada en el centro de Bogotá, aprox. 1950, 07/12/16

Fuente: Gordilo, Licencia: CC BY NC HD

Luego de esto se plantea una tipología de vivienda para las madres, las personas que cuidan a los niños y por supuesto el alojamiento para los niños. Se basa a través de un arquetipo, en donde los servicios son el centro del espacio y las camas a base de una composición de muebles pueden ser flexibles, en libertad y con mucha variación a la hora de estar en el espacio útil al que es destinado.

Por otro lado, gracias a la metodología Reggio Emilia como bien se habló en la metodología, se dispone un centro de juegos alrededor de los alojamientos el cual tenga una conexión con la ludoteca y una zona de convivencia con la naturaleza dentro del espacio interior así mismo siendo la jerarquía volumétrica del proyecto, al encontrarse situado encima del zaguán esa entrada al proyecto que tiene conexión con la plaza de los mártires. En cuanto a la escogencia de los materiales se hizo hincapié en volver a utilizar la metodología Reggio Emilia; en esta se destaca la implementación de colores como el blanco, en los espacios interiores, debido a la tranquilidad y paz que genera el color y a su vez se destacan los materiales naturales.

Gracias a lo anterior, se tuvo como objetivo exponer al niño a un entorno nativo, así es más fácil su adaptación y sensibilidad hacia la naturaleza y el mundo real, por eso se escogen los materiales como la madera, el metal y el concreto a la vista junto con el color blanco que trae armonía y serenidad y no exponer al niño a una gama de colores innecesarios; muchas veces se tiene la creencia que el color es una distinción del niño y entre más color, más didáctico se vuelve el espacio, es por eso que “Según la manera en que interactúan los colores, y la forma en cómo se

disponen compartiendo un mismo espacio y/o soporte, pueden adoptar la función de color influyente sobre otros colores, o un color influido por otros colores. “ (Ivanovic, 2009, pág. párr. 2) .A su vez, con la metodología Reggio también se tuvo en cuenta la autonomía del niño al diseñar los espacios de los talleres y salones de clases, se implementaron baños autónomos, salas de lectura, de siesta, de laboratorio, de ciencias sociales y naturales, una zona cognitiva, de bloques y el atelier un gran salón de arte, para así fomentar la libertad de aprendizaje y que el niño se sienta a gusto en un lugar y tome la decisión de estar o no en un lugar, siempre teniendo en cuenta la libertad a la que ellos se han visto sometidos a lo largo de su vida.

Dentro de la investigación fue importante tener en cuenta la antropometría y utilización de muebles a la que el niño debe ser expuesto, los muebles y espacios pensados en pro para ellos, *“el mueble infantil no debe ser estático, sino concebirse como un sistema integral y transformable que brinde múltiples alternativas funcionales a los pequeños usuarios en las distintas etapas de su evolución. En síntesis: multifuncionalidad y flexibilidad, versatilidad y capacidad de transformación”* (Charry-Barreto, 2013, pág. 107). Es por eso la implementación de muebles desde las zonas de alojamientos, en donde los niños puedan interactuar con el otro y a su vez desarrollar su motricidad, ya que la cama no se encuentra a nivel de piso, también un mueble de juego que estimule su integración con los otros por medios de juegos y que así se vea conectado a la zona de la ludoteca. (Figura 20)



Figura 20 Mueble diseñado como modulo, para los alojamientos de los niños, 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

CONCLUSIONES

Hay que considerar que la propuesta arquitectónica del proyecto es arriesgada puesto que no se encuentran precedentes de arquitectos que enfaticen sus diseños hacia este tipo de arquitectura: la social y más si es para habitantes de calle, es por eso que se vio reflejada una investigación social que fuera la base para el diseño de estos espacios, es así como nace la volumetría, la distribución espacial y sobre todo un edificio pensado para una comunidad tan delicada y olvidada como lo son los habitantes de calle. Por otro lado, es importante seguir explorando en la continuidad de las fachadas y como estas se complementan con las de conservación, es un cambio muy brusco, aunque se destaca la implementación de líneas guías provenientes de las ventanas de las fachadas de los bienes de interés cultural, y sobre todo de las puertas del pasaje comercial, abertura que de repite una o dos veces en los lados faltantes de las fachadas propuestas.

Otro punto que hay que revisar es la oportunidad que tiene el niño al aprender una manualidad y poder desempeñar su labor y así sentirse útil en la sociedad. En el barrio se puede ver al niño aprendiendo una labor gracias al aprendizaje que el padre le da en su puesto comercial, por eso es importante rescatar esta tradición, cosa que se encuentra muy superficial en el proyecto. Se debe tener en cuenta que la labor que se enseña en el centro social es mas de autonomía en la labor que el centro puede llegar a brindar para así complementar la transformación integral del niño. Por otro lado, la plaza de agua, debido al clima de Bogotá, pero así mismo se debe tener en cuenta que el agua hace parte de la identidad del usuario y gracias al cambio climático que el ser humano ha provocado, a su vez es un punto positivo, ya que integra a la comunidad, y si el problema es la temperatura del agua se propone que esta se caliente por medio de sistemas mecánicos pasivos.



Figura 21 Acceso al proyecto por la calle 11 peatonalizada., 2017,

Fuente: Elaboración Propia . Licencia: CC BY NC HD

Para finalizar, hay que resaltar la zonificación de los usos del proyecto, en pro a la transformación del niño y la madre, la creación de un mueble de alojamiento pensando simplemente en la libertad y dinamismo para estas personas, y como todo esto se vuelve una cinta que envuelve al usuario y es inevitable que el niño se unte de este proceso, así mismo hay que recalcar la unión del vacío de centro e manzana con el vacío generado en el proyecto y a su vez que la forma de este se mimetice con los quiebres del volumen arquitectónico.

Al revisar toda la información del artículo, la conclusión más acertada, es el nombre del proyecto, TRAS-LUD es un acrónimo de dos palabras que fueron importantes en el proyecto, la transformación y la lúdica. A partir de esto se buscó acertar lo que más se pudo con el sentido que el proyecto le deja al mundo es por eso que como subtítulo se cataloga de la siguiente manera: plataforma social de esparcimiento infantil. El significado de plataforma es otra palabra con mucha importancia en el proyecto que si bien no se toca de manera textual si es considerado como un medio para llegar a algo, que integra dos o más usuarios en una comunidad, relacionándose así con el objetivo de transformar al niño y la madre. Y por consecuente *“Por esparcimiento podemos entender las experiencias que derivan gozo en las personas.” ... “Las experiencias de esparcimiento son contextuales, moldeadas tanto por el entorno cultural y social de las personas, como por sus historias y ciclos de vida. Estas experiencias pueden ocurrir en todos los dominios de la vida”* (Bastardo, 2012), para así lograr una exitosa recuperación a largo plazo, una integración a la vida cotidiana y desligándolos de la costumbre que es la vida de estos niños que viven en la calle.

REFERENCIAS

- Abad, J. (2011). La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. *Creatividad y Sociedad*, 37.
- Amanenomori, N. S. (26 de Junio de 2016). *Escuela Infantil Amanenomori / Aisaka Architects' Atelier*, Archdaily(Trad. Hites, Michelle). Obtenido de Escuela Infantil Amanenomori / Aisaka Architects' Atelier, Archdaily (Trad. Hites, Michelle): <http://www.archdaily.co/co/790292/escuela-infantil-amanenomori-aisaka-architects-atelier>
- Araque, M. J. (2016). Urbanismo Participativo, construcción social del espacio urbano. *Revista de arquitectura, U. Católica de Colombia*, 6-17.
- Archdaily. (6 de agosto de 2014). Obtenido de Archdaily: <http://www.archdaily.co/co/625198/centro-de-desarrollo-infantil-el-guadual-daniel-joseph-feldman-mowerman-ivan-dario-quinones-sanchez>
- Arvelaez, J. E. (2002). *Espacio ludico; una construcción social y comunitaria*. Funlibre.
- Bastardo, L. (25 de noviembre de 2012). *III, Proyecto socio tecnologico Deporte, cultura y recreación*. Obtenido de Deporte, cultura y recreación: <http://deporteculturayrecreacion7.blogspot.com.co/2012/11/esparcimiento.html>
- Bauhaus, ©. S. (2015). *Studio Bauhaus*. Obtenido de Studio Bauhaus: http://images.adsttc.com/media/images/5553/fbca/e58e/ce16/aa00/0099/large_jpg/KHB311_d_11308-3.jpg?1431567294
- Bryce, J. G. (2004). *La arquitectura del virreinato*. Lima, Perú: Arte y arquitectura, enciclopedia temática del Perú, tomo XV.
- capital.gov, S. (2010). *Hospital Centro Oriente. y Alcaldía de Bogotá*. Obtenido de DIAGNÓSTICO LOCAL CON PARTICIPACIÓN, SOCIAL 2010 - 2011: <http://www.saludcapital.gov.co/sitios/VigilanciaSaludPublica/Todo%20IIH/Diagnostico%20Local%20Martires.pdf>
- Capitel, A. (2005). *La arquitectura del patio*. Editorial Gustavo Gili.
- Caracol, R. (2007). *Caracol Radio*. Obtenido de Caracol Radio: http://caracol.com.co/radio/2007/08/08/nacional/1186580700_464214.html
- Catalogo de diseño. (6 de SEPTIEMBRE de 2015). Obtenido de Catalogo de diseño: <http://www.catalogodisenio.com/2015/09/06/james-furzer/>
- Charry-Barreto, A. (2013). Sistema modular multifuncional: mobiliario para niños de 3 a 9 años. *Revista Nodo*, 135.
- Cornejo, D. J. (22 de abril de 2016). *Tesis e investigaciones*. Obtenido de Tesis e investigación: <http://www.tesiseinvestigaciones.com/ejemplo-de-enfoque-cuantitativo-y-cualitativo/ejemplo-de-un-enfoque-cuantitativo-y-un-enfoque-cualitativo>
- Croda, R. (2014). *Proceso.com.mx*. Obtenido de Proceso.com.mx: <http://cdn.proceso.com.mx/media/2014/01/COLOMBIA.jpg>
- Echeverri, J. H. (2009). *Blog de la universidad tecnologia de Pereira*. Obtenido de Blog de la universidad tecnologia de Pereira : <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Hibinosekkei, K. y. (1 de Junio de 2015). *ArchDaily Colombia*. (Trad. Uribe, Begoña). Obtenido de ArchDaily Colombia. (Trad. Uribe, Begoña): http://www.archdaily.co/co/767754/kindergarten-y-guarderia-hanazono-hibinosekkei-plus-youji-no-shiro?ad_medium=widget&ad_name=recommendation
- I.U.T.A, J. F. (2010). *Metodología*. Obtenido de Metodología: <http://metodologia02.blogspot.com.co/p/operacionalizacion-de-variables.html>
- Ibérico. (2005). *El cister Ibérico*. Obtenido de El cister Ibérico: <http://www.elcisteriberico.com/Paginas/generalidades/arquiteturacister/arquitectelclaustr.html>
- ICBF. (2015 de diciembre de 2010). *Evidencia de proteccion*. Obtenido de Evidencia de proteccion: http://evidenciasdeproteccion.blogspot.com.co/2010/12/prototipo-de-hogar-de-paso-y-sus_15.html
- Ivanovic, I. C. (2009). *Proyecta Color*. Obtenido de Proyecta Color: <http://www.proyectacolor.cl/percepcion-del-color/interaccion-del-color/>

ANEXOS

Memorias del proyecto:

1. Memoria Urbana
2. Memoria Arquitectónica
3. Memoria Constructiva

Planimetria:

1. Planta de acceso
2. Planta de segundo nivel
3. Planta de tercer nivel
4. Planta de cubiertas
5. Planta de cimentación
6. Planta de entrepisos
7. Secciones 1
8. Secciones 2
9. Corte fachada
10. Fachadas

Imágenes:

1. Imagen 1
2. Imagen 2
3. Imagen 3
4. Imagen 4
5. Imagen 5